

Trabajo Fin de Grado

Acerca de una nueva forma de cómic: la novela gráfica.

La literatura como partitura:

Marianela de Galdós y la adaptación *Nela* de Rayco Pulido

Inés Roncal Raimundo

Director

Alfredo Saldaña Sagredo

Grado de Filología Hispánica

Facultad de Filosofía y Letras

junio de 2014

ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Breve estado de la cuestión. Principales líneas de investigación.....	5
3. ¿Qué entendemos por novela gráfica?.....	12
4. ¿Qué entendemos por clásicos?.....	17
5. Adaptación de un clásico: <i>Marianela</i> de Galdós y <i>Nela</i> de Rayco Pulido.....	21
5.1. <i>Marianela</i> de Benito Pérez Galdós.....	21
5.2. <i>Nela</i> de Rayco Pulido.....	25
5.3. Proceso de adaptación.....	32
6. Conclusiones.....	34
7. Referencias bibliográficas.....	36

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo, dentro de la línea temática de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, tiene como objetivo abordar un ámbito específico y actual del cómic: la etiqueta de «novela gráfica» (acerca de si esta es válida y útil, si es un nuevo tipo de cómic o simplemente una estrategia editorial, qué supone, cómo se ha visto...), además de acercarse al proceso de adaptación de una obra literaria al formato del cómic, teniendo en cuenta para ello qué se entiende por clásicos (diferenciando entre clásicos grecolatinos y clásicos actuales, lo que hace necesario tratar sobre el canon. Dentro de ello, además, se hará referencia a las cada vez más frecuentes interrelaciones entre las artes). Por último, tras esta breve base teórica, se analizará, partiendo de algunas de las claves temáticas del texto original, la adaptación de una obra dentro del canon: *Marianela* (de Galdós) y su versión en cómic *Nela* de Rayco Pulido. Todo ello partiendo de una bibliografía básica que se tendrá en cuenta en todos los apartados del trabajo.

Es necesario aclarar que el título de este trabajo fin de grado guarda relación con la forma en que Jordi Canyissà se expresa acerca de la adaptación. En su artículo (Canyissà, 2013) señala:

la partitura de una sinfonía clásica es única, pero cada director de orquesta hace sonar esas mismas notas de una forma diferente. Por eso resulta muy oportuno que el verbo que designa esta ejecución de la partitura sea, precisamente, el verbo *interpretar*. [...] En primer lugar porque el paso de la novela al cómic es comparable con la operación de trasladar las notas escritas sobre la partitura a una dimensión sonora, en ambos casos hay una *interpretación* (entender qué quiso decir el autor de la partitura) y en ambos casos hay una *ejecución* que implica pasar de un medio (escrito) a otro medio (sonoro / dibujado).

Toda adaptación es una *transcodificación*, un trasvase de un medio o de un lenguaje a otro medio o lenguaje. Y ante este trasvase hay que examinar cuáles son las similitudes y las diferencias, en qué se transforma la obra literaria al convertirse en una historia en imágenes. Y esto es lo que intentaré realizar en el apartado cinco del trabajo (adaptación de un clásico: *Marianela* de Galdós y *Nela* de Rayco Pulido). No hay que olvidar que en estos casos el dibujo narra, por lo que se ha de tener en cuenta la carga gráfica y no solo la textual. En el momento de dibujar, se narra. La imagen narra. El cómic es una suerte de simbiosis entre literatura y arte visual, ya que no solo se lee ni solo se ve (aunque puedes hacer las dos acciones por separado). El dibujante de la

historieta no tiene que actuar como un artista plástico, sino que todo ha de estar dispuesto y pensado a merced de la historia, de lo que se cuenta. Lo mismo ocurrirá con la selección de colores.

Se ha de valorar asimismo el tiempo que el lector invierte visualizando la imagen. Se podría decir que la imagen, la ilustración, es —en ese sentido— lectura y, como tal, interpretación. Desde el momento en que visualizamos con atención una viñeta, esta toma sentido en nuestro cerebro, y dicho sentido dependerá de cada lector y de cada momento. Es, por todo ello, una completa interpretación (aunque, eso sí, partiendo de una base inamovible que el autor ha decidido mostrar y también de lo que ha sucedido en la historia antes de llegar a esa parte).

Todo ello no es fácil, y es que son muchos los problemas teóricos que encontramos cuando nos acercamos al cómic debido, sobre todo, a la dificultad para delimitar el marco epistemológico. Por esta razón, existe la posibilidad de acercarse a él desde muy variados campos del conocimiento: se ha planteado desde el arte, la sociología, la literatura, la semiótica..., y ninguna aproximación parece mejor que otra (o, al menos, no completamente adecuada. Todas son válidas pero ninguna lo es por entero). Aunque, en mi opinión, la forma adecuada para estudiar este arte está todavía por llegar, por nacer (falta tiempo y distancia para valorar realmente todo lo que supone y engloba), parece claro que en la novela gráfica se han de abordar cuatro partes básicas: la gráfica, la temática, la formal y la narrativa. Esta metodología de la que se viene hablando ha de contar con herramientas nuevas, así como servirse de las escuelas ya existentes que resulten útiles. Todo se resume en afirmar que es necesario un nuevo método para un nuevo arte.

2. BREVE ESTADO DE LA CUESTIÓN. PRINCIPALES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

El cómic es un arte relativamente nuevo y, por tanto, los estudios sobre él son más o menos recientes. Además, hay que contar con un aliciente: desde sus inicios se consideró como un objeto asociado a lo juvenil y al entretenimiento puro, sin ningún otro fin, y es por ello que ha tardado en tomarse en serio y tener un hueco dentro de la crítica. En este sentido, cada vez son más las reseñas de cómic (ya sea en prensa o revistas especializadas), siendo para ello imprescindible el papel de Internet, que ha proporcionado un cauce de expansión muy importante en lo que nos concierne: los blogs (muchos de ellos temáticos y centrados en el cómic, tanto en manifestaciones concretas como en su sentido teórico).

En cuanto a obras en el sentido tradicional, hay varios libros dedicados a ello. Algunos se centran en la labor que se lleva a cabo para crear un cómic (su estructura, sus componentes, tipos de viñetas, bocadillos, secuencias, espacios en blanco, el papel del guionista y el del ilustrador...), otros trazan una historia del cómic desde sus inicios hasta la actualidad (citando sus principales autores, las líneas temáticas, las transformaciones en la industria editorial y en el público...) y también los hay que divagan y argumentan sobre su entidad artística (cuál es su papel dentro del arte y la comunicación, con qué artes se relaciona, dónde se asientan sus bases...). Partiendo sobre todo de citas extraídas de los propios libros o artículos, trataré de reflejar estas tres vertientes para, así, tener una idea (parcial, eso sí, ya que es imposible tener en cuenta cada uno de los documentos dedicados al tema) de cuáles son las principales líneas de investigación que se han llevado a cabo hasta la actualidad.

En primer lugar, Miguel Ángel Muro Munilla (en *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*) se decidió por abordar el análisis del cómic desde la semiótica, metodología que propone desarrollar el análisis y la investigación del objeto desde tres enfoques: el sintáctico, el semántico y el pragmático, creyendo así que la interpretación sería completa. Muro Munilla, partiendo de esa premisa, comienza a desgranar los diferentes componentes del cómic. Algunos de los aspectos más interesantes de ello son la afirmación de que

la composición implica organización de los componentes de la imagen dentro del encuadre; se fundamenta en la selección de los motivos por tamaño, cantidad, posición, dinamismo y/o dirección, y en su disposición o relación, de forma que se discrimine lo principal de lo secundario o accesorio y se equilibren los pesos visuales y los valores de los motivos, con la finalidad de guiar la vista del espectador hacia los puntos de interés. Puede regirse por valores como los de claridad y armonía, pero también por el contraste, cuando interesa más la expresividad que la finalidad meramente informativa. Con mucha frecuencia la composición en el cómic se establece a partir de la tensión entre la simetría y la disimetría (Muro Munilla, 2004: 86).

También se refiere al tamaño y la forma (dentro de las que tienen mucho peso visual la regularidad y la compacticidad de las figuras), el encuadre (según su situación), el peso de los tonos oscuros y los colores cálidos (importando la saturación), la dirección del personaje o la rotulación (jugando con ella para introducir elementos paralingüísticos al mensaje). Señala Muro Munilla que los cómics propician la plurisignificación en el sentido de que no impulsan el cierre del significado, sino todo lo contrario. Es decir, suelen ser polisémicos y ambiguos, algo facilitado por la movilidad de formantes y la relación cambiante de códigos, que provocan situaciones significativas distintas.

Interesa especialmente en nuestro caso las consideraciones que realiza acerca del componente verbal, el cual se ve forzado a conseguir la palabra adecuada, la palabra justa –con la dificultad que esto entraña–, ya que los cómics se suelen caracterizar por la parquedad. La palabra debe aportar, en principio, informaciones que la imagen no da. Las funciones que la palabra tiene son más o menos coincidentes con las de los rótulos del cine mudo. Al igual que en una película, en el cómic, según su procedencia, se pueden distinguir varios tipos de voz: voz en *in* (básica para el diálogo o, si lo hay, el soliloquio o el monólogo), voz en *off* (personajes que no están en el encuadre) y la voz en *over* (su función narrativa es la de apoyatura. Informa de alteraciones). El montaje es la operación básica del cómic, puesto que es el pegamento que aglutina al resto de formas y, por ello, da forma acabada al mensaje.

En segundo lugar, Fernando Zapaín y Luis Daniel González, en el ensayo *Cruce de caminos. Álbumes ilustrados: construcción y lecturas*, señalan las diferencias principales entre texto e imagen. Así, el texto es connotación (significado asociado y declarado), abstracción (racionalidad), símbolo (síntoma), narración (tiempo), conceptualización, codificación (digital discontinuo), qué. Mientras que la imagen se define por denotación (significado), emoción (irracionalidad), señal, representación (espacio), comunicación, imitación (analógico continuo), quién. Además, hablan sobre

la necesidad en el cómic de dividir las cosas para que nuestra mente sea capaz de percibir y manejar toda la información. De ahí la importancia de la elipsis en este medio: «Con ella prescindimos del mayor número posible de cosas pero sin que se pierda el sentido de conjunto. En toda transmisión formal, emitimos solo los hitos más significativos y entre ellos quedan espacios en blanco» (Zaparaín y González, 2010: 49).

También contraponen las superioridades de las ilustraciones (sobre todo en los espacios, a los cuales determinan mucho mejor y pueden precisar los detalles, aunque ello limita también las posibilidades de la imaginación en el lector) a las del texto (mayor libertad para que el lector imagine, pese a que la limitación existe en otra parte: en imponer una dirección narrativa). En este estudio tratan asimismo sobre la disposición de lo que se cuenta, los efectos inscritos en la trama, los recursos formales (de tensión dramática, de encaje o engaste), el impacto en el lector (y, dentro de ello, la identificación con el personaje, revelación o sorpresa, oposición o contraste), el punto de vista y la voz narrativa (según su presencia, el punto de vista gráfico o textual...), el ritmo del relato (la disposición de lo que no se cuenta, así como los diferentes tipos de elipsis), el espacio (tipos de planos, profundidad, el abismo...), los trazos y colores, los tipos de portada... Estas y otras diversas cuestiones.

Es especialmente interesante para nuestro trabajo la diferenciación a partir de una comparativa entre cómic, álbum y novela. Lo realizan teniendo en cuenta tres aspectos: el espacio, el tiempo y la narración. Así queda:

	Cómic	Álbum	Novela
Espacio	página-libro	página-libro	descripción
Tiempo	tira-secuencia	paginación	relato
Narración	texto-imagen	texto-imagen	texto

Aunque esta tabla comparativa deja de lado –quizás porque cuando se publicó el libro el término todavía no se había puesto en marcha– la novela gráfica.

Manuel Barrero, por su parte, en el artículo «De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta», traza la historia que va del cómic a la novela gráfica. Señala el nacimiento de la historieta alrededor de 1830 en formato libro

con historias extensas. Dependía totalmente del papel (como soporte) y de la prensa (a la cual estaba ligada indisolublemente), razones que llevaron a que apenas evolucionara como medio, algo también debido a la poca apreciación que tuvo. Para Barrero (2012), es clave la cultura de masas nacida a comienzos del siglo XX. En esa época, el cómic se asoció a lo infantil o a lo adolescente –todo por la presión que siempre ejerce el mercado–, y así quedó hasta los setenta.

Barrero cree que es necesario estudiar la historieta separando el plano del contenido y el de la expresión para comprender lo que supone realmente y poder opinar sobre qué es. Además, deja claro que para él novela gráfica es simplemente una etiqueta comercial. Opina que existe desustanciación de su expresión mediante etiquetados comerciales / modales como «novela gráfica», que pretenden separar los elementos que conforman el discurso verboicónico, los cuales solo tienen validez para estimar el medio si se analizan conjuntamente.

Barrero distingue desde el principio los diferentes términos que engloba el tema en cuestión. Así, define al cómic –y utiliza como sinónimo historieta– como «un medio de comunicación que hace uso de imágenes y, por lo tanto, de signos, pero con unos significantes concretos, eminentemente gráficos, que pueden vincularse o desvincularse de textos acompañantes para articular mensajes» y que «se compone de signos que, combinados entre sí, adoptan una forma particular, imágenes fijas más textos (usualmente) y comunican unos contenidos, generalmente relatos». Aclara, además, qué se suele entender por «narrar» y a qué se refiere con «relato». Es interesante la comparativa que hace entre las diferentes artes, partiendo de que todas son narración de lo ausente en tanto ficción. Para la tabla comparativa utiliza no la palabra arte, sino medio (contando con literatura, teatro, ilustración, cómic, fotografía y cine), y diferenciándolos según los signos usados, los significantes emitidos y los significados percibidos. Lo estudia sobre la base de la glosemática de Hjelmslev.

Pablo Turnes (2009), en cambio, como deja claro en su artículo, considera que sí ha habido una clara evolución desde la historieta a la novela gráfica, y esta no se trata solamente de un refinamiento artístico, sino también de una estrategia de ventas. Hace hincapié en su dimensión social, desde el mismo momento en que es un objeto surgido en la sociedad de masas y dirigido a las masas.

Milagros Arizmendi (1975), por su parte, traza brevemente el nacimiento y primera historia del cómic, pero analiza otras cuestiones como los rasgos pertinentes y las características del mensaje. Define al cómic como

una expresión figurativa, una narrativa en imágenes que logra una perfecta compenetración (e interrelación) de palabra y dibujos gracias, fundamentalmente, a dos convenciones: la viñeta (que distingue la continuidad del relato en el tiempo y en el espacio) y el globo (que encierra el texto y delimita al protagonista (Arizmendi, 1975: 7).

Steve McCloud sintetiza que el cómic es el arte secuencial. Más adelante, matiza esta definición: «Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberadas, con el propósito de transmitir información y una respuesta estética del lector» (McCloud, 2007: 20). Realiza después un repaso por la historia del cómic desde el fragmento de un manuscrito ilustrado precolombino que encontró Cortés alrededor de 1519 (documento plegable de unos 10 metros de longitud con ilustraciones coloristas que cuenta las hazañas de un gran militar y héroe político. El padre del cómic moderno es, según él, Rodolphe Topffer, que utilizó caricaturas, viñetas con bordes y concibió la primera combinación independiente de palabras e imágenes aparecida en Europa. A partir de ello, algunas revistas inglesas mantuvieron viva la tradición y –ya en el siglo XX– surgieron los cómics propiamente dichos, comenzando a tener éxito. McCloud cree que, por lo general, a lo largo del siglo XX la consideración del cómic ha sido claramente negativa.

De sus opiniones, resulta especialmente llamativa la de que quizás otra diferencia respecto de los dibujos es que la intención de los cómics ya no es que uno los mire sino que uno los lea. Y también la imagen del lector como silencioso cómplice en el sentido de que cada lector decide qué pasa entre viñeta y viñeta. Le da especial relevancia a esto, al espacio entre viñeta y viñeta, y lo argumenta de una forma convincente apuntando que «El cómic es un medio monosensorial. Para poder transmitirlo todo en un mundo de experiencias, cuenta con tan solo uno de los cinco sentidos» la vista (McCloud, 2007: 89). En las viñetas solo se transmite información visual pero para saber lo que pasa entre las viñetas, dice, son requeridos todos los sentidos. De esta forma, los autores de cómic «nos invitan a que participemos en un baile silencioso de lo visto y lo no visto. Lo visible y lo invisible» (McCloud, 2007: 92).

McCloud, en la línea de otros estudios, al analizar los diferentes elementos que componen un cómic, repara en una gran diferencia entre dibujos y palabras:

Los dibujos pueden provocar sentimientos intensos en el lector, pero siempre les faltará el carácter específico de las palabras. Las palabras, que por su parte carecen de esa inmediata carga emocional que suscitan los dibujos, fían en conseguir un efecto gradualmente acumulativo (McCloud, 2007: 13).

Con respecto a la opinión de Antonio Remesar (1985), cree que, incluso teniendo en cuenta las características que el cómic comparte con otros discursos como el cine (la ordenación del discurso a partir de un esquema narrativo, el soporte específico y reproducido industrialmente, el tratamiento fragmentario en momentos y espacios distintos...), el cómic es un objeto cultural específico y esto ha de respetarse. Consecuentemente, señala, será un objeto de estudio también específico.

Javier Coma, en *Los cómics: un arte del siglo XX*, además de trazar parte de la historia del cómic y las diferentes formas que este ha tomado a lo largo de los años, apunta que se suele considerar al cómic como el noveno arte. Destaca también las influencias con el cine, sobre todo con las películas de dibujos animados, aunque el cine avanzó de forma más rápida en su orientación hacia la narración realista, mientras que el cómic se mantuvo en lo caricaturesco y el gag breve, por lo que no exploraba la potencialidad de la continuidad dramática. Finalmente, con su introducción en prensa, incorporó la temática de aventuras de todo tipo dependiendo –eso sí– de la novela popular, que ya contaba con una cierta tradición al respecto. El peso de esta literatura en los cómics, dice Coma (1978), vendrá acrecentado por su difusión masiva en los Estados Unidos a través de los *pulps*, revistas llamadas así por utilizar el barato y pésimo papel de pulpa, donde se publicaban una o más narraciones de diversa extensión, completas o seriadas.

Por su parte, Antonio Remesar, en el artículo de Alfonso López (1985), recalca la importancia del guionista en la toma de decisiones fundamentales para que la existencia del cómic sea posible. Y es que, como se puede ver en el artículo, el guionista define de antemano el mundo que quiere transmitir, reduce la acción a sus núcleos fundamentales y los organiza en función del tiempo del relato. Es ahí donde entra la creatividad, también al crear verdaderamente el mundo de ficción que posteriormente se plasmará en el papel por medio de las ilustraciones.

En cuanto a la mesa redonda dentro del ciclo organizado por la fundación MAPFRE (Casariego, Pons y Savater, 2011), algunas de las ideas más originales que se plantean en él es que «el gran logro del cómic en los últimos años ha sido no el de ser

literatura sino el de ser como literatura» (en cuanto a su estatus), en palabras de Álvaro Pons, haciendo hincapié en los evidentes préstamos que existen con la literatura. Por otro lado, indican, el cine también usaba en sus orígenes texto y apenas nadie se planteaba si era literatura, algo que sucede muchísimo más a menudo con el cómic.

Continuando con lo que comentan los expertos en la aludida mesa redonda, aunque todavía no está claro qué es novela gráfica, parece claro que existen diferencias. Por ejemplo, antes, el autor tenía una libertad muy limitada, empezando por el formato que le imponían. Con la novela gráfica, el autor tiene absoluta libertad de continente y contenido (es por ello que se han diversificado los temas). «La novela gráfica es el formato que rompe los formatos», dicen. Además, se han desarrollado las técnicas implicadas en el proceso y hay una clara voluntad de dirigirse a un nuevo público. Como otra diferencia está la de que la novela gráfica ha recuperado el terreno de lo interior, que parecía haber abandonado.

Se ha de señalar que en los últimos años se han presentado varias tesis doctorales acerca del cómic (o relacionadas con este), por lo que todo parece indicar que su atención por parte del ámbito académico es cada vez mayor. Poco a poco se abre un hueco en las universidades, contando con varias áreas de conocimiento interesadas (como pueden ser las de Literatura Comparada, Historia del Arte, Sociología, Comunicación Audiovisual...). Y esto no queda aquí, ya que en los próximos años creo que aumentarán notablemente la atención y los estudios sobre el cómic, sus autores y sus obras.

3. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR NOVELA GRÁFICA?

Este epígrafe es una pregunta, y es que con respecto a este tema los interrogantes son muchos y muy variados, y las respuestas diversas pero no concluyentes. La primera y fundamental que resumiría toda la polémica surgida sería la siguiente: ¿es la novela gráfica el nuevo cómic o la percepción de que el cómic ha cambiado es gracias a la etiqueta de novela gráfica? Se irá viendo lo que opinan algunos de los autores especialistas para, así, intentar llegar a una especie acuerdo.

Pablo Turnes resume muy bien parte de toda esta polémica. Indica que

la historieta es un objeto incómodo: parece ser que nunca termina de ser aceptada como arte, y al mismo tiempo se la ataca por ser algo pueril, infantil y hasta retrógrado. A partir de la atención de la industria editorial el concepto del medio ha cambiado significativamente, y es este proceso el que presenta nuevos desafíos y nuevos riesgos: la aparición de la novela gráfica como objeto cultural de prestigio, pero a su vez como herramienta radical de lectura y construcción de significados que escapan a la intención (no tan original) de vender libros. La novela gráfica es un campo de lucha, y su lectura es un ejercicio que implica la toma de conciencia de esa situación, de sus posibilidades y sus límites, no más allá del placer de la lectura sino a partir de ella (Turnes, 2009: 5).

Por otro lado, ya se ha señalado anteriormente cómo Manuel Barrero (2012) en su artículo afirma tajantemente que novela gráfica es simplemente una etiqueta comercial, pero que no supone el nacimiento de una nueva categoría artística. Por su parte, en el artículo «La novela gráfica: un cambio de horizonte en la industria del cómic», Dani Gómez y Josep Rom (2013) trazan de una manera clara las dos posturas que hoy parecen existir en torno a la consideración de la novela gráfica. Distinguen entre lo que autores y teóricos como Eddie Campbell, Pepe Gálvez o Santiago García llaman «perspectiva culturalista» (perspectiva mayoritaria en la teoría, la divulgación y los medios generalistas). Creen en la novela gráfica como movimiento artístico e intentan legitimar el cómic como vehículo apto para la expresión artística, constituyendo una entidad cultural de derecho pleno, y de ahí sus constantes alusiones a la literatura. Es también debido a ello por lo que rompen con las formas más populares del cómic: las revistas infantiles y, sobre todo, el *comic book* de superhéroes, pues las creen productos infantiles y «desechables» una vez que han sido leídos. Opinan que para denominar las obras realizadas bajo estas nuevas premisas es necesario un nuevo término, y ese será «novela gráfica». Esta se definirá en contraposición a los *comic books* y, por eso, largas –tomando el formato de la novela literaria–, autoconclusivas, de autor, adultas, ambiciosas, maduras o que tratan temas serios. A veces definen a la

novela gráfica como cómic literario) y lo que denominan «perspectiva integradora» (en esta línea se encuentra, por ejemplo, Manuel Barrero. Crean que, dado que el cómic ya es un vehículo cultural válido, no hay que crear nuevos términos para reivindicar su legitimidad cultural).

Adentrándonos en la perspectiva culturalista, señala Antonio Ramírez en el prólogo al ensayo de Santiago García *La novela gráfica* que todo podría deberse al interés –incluso cierta necesidad– por parte de los autores de reivindicar su trabajo y hacerse un hueco en el Arte con mayúsculas en lo que a reconocimiento se refiere. En sus palabras:

Es probable que la poderosa emergencia de la novela gráfica, en fechas recientes, tenga algo que ver con este rechazo: ya que no podían ser considerados del todo como grandes artistas visuales, los autores de historietas habrían acudido al seno de la literatura para ver si eran aceptados como *escritores*, ganando premios Pulitzer y ocupando los escaparates de las grandes superficies y de las librerías ordinarias. Era necesario, en consecuencia, hacer cosas muy extensas, con formato de libro, y con todas las pretensiones temáticas de la Literatura con mayúsculas (subjektivismo autobiográfico, flash-backs, diferentes tiempos narrativos, etc.). El movimiento de la novela gráfica (llamémoslo así) podría considerarse, pues, como el último (hasta ahora) de los varios intentos hechos por el cómic de asaltar la fortaleza de la respetabilidad cultural (*apud* García, 2010: 12).

Santiago García (2010) indica que esa misma necesidad llevó a los autores a teorizar sobre el «nuevo cómic». Campbell (*apud* García, 2010) desarrolló el que se ha llamado «manifiesto de la novela gráfica», con diez puntos que plantean (con humor) algunas de las características que ha observado en este tipo de historieta. Campbell (*apud* García, 2010) reconoce desde el principio que el término «novela gráfica» no es el más adecuado (pues hay en él problemas terminológicos, igual que los había para la definición de cómic), pero que resulta conveniente siempre que no olvidemos que no podemos interpretarlo como un híbrido de los conceptos «novela» y «gráfica» en sus acepciones originales. Es por ello que algunos han intentado evitar la etiqueta de novela gráfica y sustituirla por otras.

En cuanto a cuándo apareció por primera vez este término, la expresión *graphic novel*, Santiago García (2010) menciona los fanzines creados por aficionados norteamericanos en los años sesenta del siglo pasado. Aunque se utilizaba con otro sentido, puesto que aludía a cómics con mayores ambiciones artísticas que los que se podían encontrar en el quiosco pero dicho cómic todavía no existía propiamente. Es desde finales de esa misma década cuando crecen los intentos de hacer historietas que se dirijan a un público más adulto.

Al cambiar la mentalidad, aparece en paralelo la necesidad de contar con un nuevo término que haga referencia a todas esas novedades que ya sienten y que les libere de las connotaciones negativas de «cómic». Y es entonces cuando en varios de esos fanzines empieza a aparecer el término *graphic novel*, con más frecuencia a partir de 1976. Por supuesto, todavía falta mucho para que la expresión se consolide, y de momento convive con otros intentos, como *visual novel*, *graphic álbum*, *comic novel* o *novel-in-pictures*. En 1978 es cuando la expresión «novela gráfica» aparece adornando la portada de *Contrato con Dios*, de Will Eisner. En los ochenta, el término se hace más popular gracias también al interés de las grandes editoriales por distinguirlos de los *comic book* gracias a una mayor calidad en la encuadernación y la producción. Señala Santiago García que, en España, el término «novela gráfica», ya había aparecido en los años cuarenta (con cierta difusión hasta los sesenta). Pero no existía relación con ningún tipo de cómic de mayores aspiraciones artísticas, que en este caso solo empezará a concebirse en las postrimerías del franquismo.

Muchos rechazan la utilización del término porque creen que implica una valoración de calidad. Es decir, que la novela gráfica es, por decirlo de alguna manera, el buen cómic (quedando, así, el cómic por debajo, menospreciado). Pero los que defienden su utilización, como Campbell (*apud* García, 2010), señalan que la novela gráfica es un movimiento que ha seguido una trayectoria distinta a la del tradicional *comic book*, y con esto no estiman la mayor o menor calidad, ni hacen una jerarquía entre ellas.

Lo que parece estar claro es que se observa una tendencia cada vez más acusada a la densidad, con obras de mayor envergadura en formato cómic y en libros unitarios. De hecho, como señala Santiago García (2010: 222), «la culminación de este proceso de sustitución del *comic book* por la novela gráfica como formato preferido llega con la aparición de cómics que se presentan directamente en esta forma, sin haber pasado antes por la prepublicación en soporte fragmentario y seriado». Ello ha sido posible gracias también al surgimiento de editoriales independientes a finales del siglo XX. Como señala Santiago García (2010), la novela gráfica, en muchos sentidos es completamente nueva, pues no se había visto nada parecido hasta hace veinte o treinta años. Una de sus características es el nacimiento del autor de cómics, por fin, el autor libre y adulto. Libre en los contenidos, pero también en los formatos.

También es común a estas nuevas obras un mayor acercamiento a la realidad, ya sea desde lo más íntimo o desde lo más colectivo y social, así como una gran importancia de lo autobiográfico. Otra de las grandes líneas temáticas es la exploración de la identidad (en sus diferentes vertientes: desde la identidad colectiva, nacional, hasta la identidad individual que implica el autoconocimiento). El exotismo, la memoria (personal o histórica) o el modelo metropolitano (imprescindible para el éxito internacional) son otros de los tópicos de la novela gráfica, con espacio asimismo para los traumas y las lecciones vitales. Pero no todo es original, sino que también hay fórmulas comerciales en la novela gráfica.

Pese a la indudable importancia de la ilustración dentro de la novela gráfica, todo (texto, ilustración, estructura...) está dispuesto a merced de la historia que el autor quiere mostrar al lector que se acerque al volumen. Lo que importa es narrar, y para ello se sirven de las ilustraciones y del texto.

En la novela gráfica parece existir un ajustado equilibrio entre lo comercial y lo personal. No se ha de creer la afirmación de que el hecho de que un libro sea novela gráfica no depende del formato ni del número de páginas, y es que la cuestión excede del formato. Se adaptan a las circunstancias y a la temática y –a su vez– a las exigencias o características que les imponga su editorial.

Realmente, no se puede delimitar dónde empieza y dónde acaba la novela gráfica, pues está todavía por ver, es un género en construcción. De hecho, se puede comparar, como indica Santiago García, la situación actual del cómic con la de la literatura y la pintura de la etapa de 1910-1920, posiblemente la de mayor rapidez de cambio e innovación.

En mi opinión, el manido tópico de los cómics como lectura lúdica propia de jóvenes (previo a una lectura «verdadera», de grueso contenido) parece estar abandonándose progresivamente para pasar a otro estatus, a uno en el que se los considera con un hueco propio en el arte y en la lectura, que cuentan historias cercanas a los lectores, que muestran puntos de vista interesantes, que se acercan a lo íntimo, que se cargan de contenido, que han abierto su abanico de géneros... Y todo ello es, sin duda, gracias a la novela gráfica y a todos estos autores que han desarrollado un nuevo tipo de cómic al que se le reconoce como algo más que lo que merecía en sus inicios.

Parece que la novela gráfica es un producto más adulto y mucho mejor visto socialmente.

No cabe duda del mayor prestigio de la novela gráfica. Algunas de las razones que han conducido a ello podrían ser la venta en librerías (casi todas tienen un apartado reservado a estos volúmenes, incluso contando con un espacio dedicado a ellos plenamente. Anteriormente, para comprarlos era necesario acudir a librerías especializadas), el incremento de compradores, la mayor atención concedida tanto en los medios periodísticos como por parte de los críticos, la proliferación de premios (incluso existe desde 2007 un Premio Nacional del Cómic que el Ministerio de Cultura de España concede anualmente) y también el hecho de que sus páginas tratan temas intimistas y serios (en el sentido de que van más allá del humor y el entretenimiento). En este mismo sentido, la novela gráfica sería vista como una especie de maduración del cómic (y algo similar parece estar sucediendo con otras artes más o menos recientes, como las series de televisión). Antes el cómic solo se leía. Ahora se lee, pero también se piensa y se medita.

Aunque no se debe olvidar, eso sí, que no deja de ser un producto cultural al servicio de la industria editorial y, por lo tanto, del mercado. Esta circunstancia ha de mantenernos alerta acerca de si es o no una corriente dentro del cómic o si, por el contrario, se trata de un invento editorial. Lo claro es que, continúe o no el término de novela gráfica, el cómic seguirá existiendo. Habrá que esperar un tiempo para comprobar qué es la novela gráfica, pero creo que, al menos de momento, y sin olvidar que las etiquetas no dejan de ser simplemente eso: sintagmas para designar algo, es una manera útil para designar un auténtico fenómeno editorial, social y, sobre todo, artístico que parece ir cada vez a más.

4. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR CLÁSICOS?

Cuando se utiliza muchas veces un determinado término, se corre el riesgo de que este se desgaste y acabe perdiendo utilidad, sin saber muy bien qué significa realmente y a qué hace referencia. Quizás esto ha sucedido, en parte, con «clásicos».

Tradicionalmente, por «clásicos» se entendían las obras de referencia del mundo grecolatino, de la antigüedad. Estos han sido claramente utilizados –de diferente forma– en los cómics, destacando la influencia en los superhéroes, que no se entenderían sin la mitología. Pero, por otro lado, ese mismo término sirve para denominar a los libros que ya en un momento relativamente cercano (y es por ello que se añade al sustantivo «clásicos» el adjetivo «modernos», creando así el sintagma «clásicos modernos») al de su publicación son considerados bien como modelo de referencia, bien como un hito literario, bien como una obra que sigue leyéndose con el discurrir de los años y que parece no perder su vigencia. Actualmente, esta denominación se usa cada vez más frecuentemente, incluso para autores que siguen vivos. Quizás por ello está comenzando a desgastarse, aunque sigue siendo útil cuando no se utiliza con fines comerciales sino con un criterio de valía artística (pese a lo subjetivo que esto pueda llegar a ser).

Aclarada la polisemia, en este trabajo «clásicos» hará referencia a estos últimos, a esa especie de clásicos modernos, actuales, que han tenido destacada influencia en las letras desde la publicación de sus obras. Y esto no escapa a los autores de novelas gráficas, que también vuelven su vista atrás (o al lado, debido a la cercanía de algunos de ellos) para encontrar la inspiración. O también para reinventar, dar su punto de vista, ofrecer su particular lectura de una de las grandes novelas o literatos. Además, otros parecen reivindicar la valía de autores que han quedado en el olvido, que no forman parte del canon, pero que cuentan con el talento suficiente como para pasar a un primer plano. El precedente más cercano de esta red de influencia parece ser *Classics Illustrated*, una serie de historietas iniciada en 1941 que adaptaba clásicos de la literatura (desde el *Quijote* a *Hamlet* pasando por *Moby-Dick* y *Oliver Twist*). Quizás el hecho de acercarse a la literatura, a sus obras, es una forma escogida por los autores con el fin de equipararse en cierto modo a ellas y, así, legitimar el nuevo género.

Valentín Vañó (2012) opina lo siguiente con respecto a las adaptaciones de obras literarias al formato del cómic:

Tienen razón quienes consideren que ni Galdós, ni en general, los autores literarios ganan nada con ser adaptados al cómic, y que de hecho, esas traslaciones han sido tradicionalmente maniobras de *simplificación* de elementos esenciales de la gran literatura, como la complejidad y la densidad. Durante décadas fue así: las adaptaciones *ilustraban* las novelas, las hacían accesibles. La noción de que el cómic albergaba su propia complejidad arraigó pronto entre algunos autores del gremio, pero no ha sido hasta épocas recientes cuando se han enfrentado, de forma efectiva, la posible sofisticación del cómic con la legítima dificultad de la literatura.

No se ha de olvidar las relaciones que siempre se han dado entre la literatura y otras artes, ya no solo de trasvases, sino también de adaptaciones (entendiendo adaptación como *transcodificación*. Aunque lo cierto es que toda adaptación es, inevitablemente, reinterpretación desde el momento en que en el instante en que el receptor percibe la obra, esta se carga de un significado nuevo, el propio de dicho sujeto, que añade nuevos sentidos y sensaciones). Además, en las últimas décadas estas relaciones son innumerables, dado que las fronteras entre las artes y los géneros son cada vez más difusas –si es que existen todavía–, todo ello impulsado asimismo por la globalización y la irrupción de Internet, esa gran red de redes que ha creado una gran red artística en la que ya los límites apenas se distinguen. Tanto es así que las influencias son ya no inmensas sino inabarcables. Parece que ya estamos en ese escenario que dibujaba Umberto Eco en su *Opera aperta*. La expresión de «narración de lo ausente», utilizada por Barrero en el artículo ya citado, es bonita y precisa para señalar lo que comparten todas las artes, cuyos límites son cada vez más difusos.

Lucas Rafael Berone no cree que el término adaptación sea el adecuado para estos casos. Opina que:

la historieta, como discurso (del mismo modo que la crítica), ocupa ese espacio que dejan libre la fragmentación y el despedazamiento del texto original, se instala en el espacio de lo no dicho (ni explícita ni implícitamente, ni manifiesta ni subterráneamente) por la escritura literaria, y desde allí produce un sentido inédito, diferente, que abre el discurso a sus condiciones de producción (Rafael Berone, 2008).

Hay indicios que apuntan hacia un desastre, una erosión de la noción de la literatura como escritura volcada en un soporte material concreto y hacia una práctica creativa orientada hacia el exterior (sobre esta idea hizo hincapié Foucault). La literatura es el lenguaje que, implícitamente, traslada la pregunta qué es la literatura. La respuesta es la pregunta. Para Foucault, la literatura es qué es la literatura. Es decir, una pregunta que nos descoloca y nos sitúa en un escenario de incomprensión. Un lenguaje que se pierde en su lenguaje y a la vez se busca en él.

Si es ya otro el mundo en el que estamos, si ya es otra la literatura que leemos, no queda otra que leer, pensar y, por lo tanto, saber de otra manera. También la cultura y la idea del mundo se han visto alterados por esas mismas condiciones que afectan al aprendizaje y conservación del saber y el conocimiento. En un mundo como en el que estamos, ya no tiene sentido estudiar la literatura desde los límites políticos entre los Estados. La literatura es arte, una actividad cultural que, al margen de la lengua en la que se escribe, comparte muchos motivos, temas y géneros que tienen una consistencia antropológica; son de carácter universal. La literatura solo dispone de una herramienta: la lengua. A través de ella el escritor se relaciona con los escritores anteriores y también con los del futuro. Todo esto sucede en un ámbito lingüístico que ya no es monolingüe. En lugar de una actitud localista, nacionalista, encontramos una actitud orientada, como decía Goethe, a la *weltliteratur*, a la literatura universal.

Ninguna literatura es un compartimento estanco. Ninguna literatura puede explicarse por sí misma. De ahí la enorme importancia que han tenido los estudios de fuentes. No hay textos, sino relaciones entre textos. Eso vino a decir Kristeva. La literatura es un sistema en el que cada obra se ubica por su interconexión e interdependencia con otras obras. La historia de los géneros literarios podría muy bien presentarse como una historia de importaciones y exportaciones, como un viaje. Es una historia de adaptaciones y transformaciones. En el momento en que reconocemos esto, la literatura comparada se encuentra en mejor posición que la historia de la literatura —sobre todo cuando esta se practica desde una perspectiva nacionalista— a la hora de comparar ciertos fenómenos como el del cómic. Y estas relaciones, además de que cada vez son más frecuentes, son ya no solo entre textos sino entre artes.

La verdad es que nos encontramos ante una modernidad estética que plantea un panorama artístico cada vez más complejo. En la actualidad puede parecer que es más difícil relacionarnos con los textos porque los textos responden menos a pautas prefijadas; y es que es mayor el horizonte de libertad de que goza el artista. Tenemos artefactos literarios que hacen que el escenario sea distinto y que nosotros tengamos que adaptarnos a él. Rasgos de la modernidad estética que han hecho transformar algunos conceptos fuertes como el canon, una noción que hoy en día hace aguas por todos lados.

Algunos textos de Edward W. Said nos han enseñado a leer los textos y los contextos canónicos occidentales como síntomas del uso y abuso del poder colonial de

la metrópoli. Es sabido que la nación y el imperio han sometido a la lengua y a la literatura con un férreo control, poniéndolas a trabajar en función de sus intereses. Ya en plena posmodernidad la teoría y la historia literaria trabajan con frecuencia sobre la premisa de que la literatura es una parte de un todo mayor.

A esta disolución del canon ha contribuido el colectivismo, la elaboración de productos híbridos caracterizados por el empleo de distintos lenguajes. Esa cierta destrucción de la estructura orgánica de la obra se aprecia en el fragmentarismo, en los textos con dos o más lenguas de cultura...

Nos encontramos, pues, en un escenario difícil e inestable, puesto que hay ciertas categorías incuestionables hasta ahora que han de cambiar en parte o –al menos– han de ser revisadas para ver cuál es su valía, su papel, y hasta qué punto son útiles en un mundo tan global y complejo como el nuestro. Así, la novela gráfica surge en un momento en el que todo parece tambalearse y en el que el paso del tiempo juzgará las diferentes categorías artísticas. Pero esto no es negativo, sino lógico: el arte refleja, como no podía ser de otra manera, lo que sucede en el mundo.

5. ADAPTACIÓN DE UN CLÁSICO: *MARIANELA* DE GALDÓS Y *NELA* DE RAYCO PULIDO

Marianela es una novela de Benito Pérez Galdós escrita en 1878, mientras que *Nela* es la adaptación gráfica de la misma llevada a cabo por Rayco Pulido (canario licenciado en Bellas Artes) en 2013. Considerada por la crítica como una obra menor dentro de la producción de Galdós, *Marianela* tuvo, sin embargo, una acogida masiva y entusiasta por parte del público, tanto que llegó a ser el mayor éxito comercial de su carrera. De hecho, se realizaron trece ediciones en España y varias traducciones a otras lenguas.

Marianela, por su tratamiento lírico sentimental, ha sido considerada una novela un poco aparte en la obra de Galdós. Es más bien una novela de ideas, como muchas de sus obras, aunque contiene elementos de regionalismo realista (las descripciones, costumbres, el ambiente cantábrico...). Es asimismo un cuento de amores frustrados (destaca el sentimentalismo romántico de los protagonistas) con tintes de novela religiosa y con una intención didáctica y moral. Wellington (1984) señala como fuentes inspiradoras de Galdós: Comte, Platón, Víctor Hugo, Eugène Sue, Charles Nodier, Dante, Goethe, Hippolyte Taine y el Nuevo Testamento de la *Biblia*.

5.1. *Marianela* de Benito Pérez Galdós

Más allá de tipologías y definiciones, está claro que algo tiene *Marianela*, dado que ha conseguido ganarse un hueco importante dentro de la amplia bibliografía de Galdós y se ha llevado a las tablas (por los hermanos Álvarez Quintero en 1916), al cine (en tres ocasiones: 1940, 1955 y 1972), ha sido adaptada al formato de la telenovela (en México) y ahora, como se ha dicho, al cómic. En estos casos en los que una obra parece no quedar en el olvido, volviendo a ella una y otra vez, releyéndola y reinterpretándola según diferentes formatos y puntos de vista, la causa suele ser que trata una serie de cuestiones universales, las cuales, pase el tiempo que pase, permanecen en el tiempo y cada vez son cubiertas y enriquecidas con nuevos matices e interpretaciones dependiendo de lo que se viva y las circunstancias en las que se encuentren. Es por ello

que, antes de comparar la obra original y la de Rayco Pulido, parece conveniente señalar algunos de los rasgos que transmite *Marianela* y han sido señalados por sus estudiosos.

Uno de los más cercanos, Alas (2001), cree que es *Marianela* una obra que consigue algo muy difícil: hacer reír y llorar. Lo cierto es que hay varios puntos dramáticos: la vida de Nela (triste –casi trágica– desde su nacimiento) y la ceguera de Pablo (aunque él no lo vive como algo especialmente malo), así como el sufrimiento por amor y la situación laboral de parte de la sociedad (problema que queda en un segundo plano). Pero estas cuestiones son intercaladas con algunos episodios que muestran una cara más amable, con juegos y bromas entre los personajes que consiguen sacar una sonrisa al lector y –en parte– quitar hierro a los asuntos más delicados.

El retrato de la gran protagonista, Nela, proviene sobre todo de las descripciones de Teodoro, mezclado con palabras del autor y de la misma *Marianela*. Es *Marianela* una adolescente atrasada en su desarrollo, una joven carente de belleza externa (hecho que todavía queda más exaltado cuando se la compara con Florentina, de una perfección casi absoluta para el resto). Parece que pudo ser pícara, pero no fue así. Con baja autoestima, es consciente de sus defectos, quizás no tanto porque tenga una mala concepción de sí misma sino porque le han hecho creer que es nula. De tanto oírlo, se siente un ser inútil, palabras tantas veces repetidas por el resto. En palabras de Alas (2001: 62): «para *Marianela* es un dogma que ella no sirve para nada». En realidad, tiene muchas virtudes: buenos sentimientos, persona pura, generosa, dispuesta a ayudar a todos... Debido a ello, el lector empatiza fácilmente con este personaje.

Galdós suele hacer referencia a la educación que han recibido sus heroínas. Su formación depende, como es lógico en la época, de la clase social a la que pertenezcan. Y Nela no es una excepción a dicha afirmación. En su caso, aunque por sus acciones y reacciones no parece mentalmente muy por debajo de los demás en cuanto a naturaleza, sí que lo está por educación, y es que no ha recibido ninguna clase ni formación. Es analfabeta, por lo que tampoco ha podido iniciar alguna clase de autodidactismo. Se recalca su imaginación, como si Nela viniese de un pueblo primitivo. Y también se hace referencia a su trabajo a partir sobre todo de su amistad con Pablo, al que tiene muchos conocimientos e ideas que agradecer.

En un momento dado del capítulo cinco se compara la ignorancia con la ceguera: no tener educación es como ser ciego. Todo se debe, como se ha dicho, a la consideración –tomada como ley– de que Nela es un ser nulo. Además, las capacidades físicas de esta débil joven están mermadas al tener un desarrollo inferior al resto. Es, entonces, un ser marginal al que algunos utilizan, sin prestarle demasiada atención ni preocuparse por ella, a excepción de su inseparable Pablo y, más adelante, el doctor Golfín.

Con respecto a la religión, señala Francisco González (1985), que Galdós no es que fuera anticlerical ni que pusiera en duda en ninguna de sus obras las verdades del cristianismo, sino que duda de su propia fe y del conocimiento que esta pueda transmitir, haciendo pasar por verdades hechos que son, en realidad, convicciones. Esto está presente en Nela, en este personaje falto de educación, cuyos pilares ideológicos y morales se basan en las creencias –más que cristianas, populares– en tópicos y supersticiones. A ello harán referencia dos personajes con una formación muy distinta: Pablo y Teodoro Golfín [racionalista y médico. Además, conoce mundo Se define a sí mismo como «el hombre más serio y menos supersticioso del mundo» (Pérez Galdós, 1983: 54). Es el gran ejemplo de cómo alguien puede elevarse gracias a su esfuerzo y perseverancia]. El gran problema es que nadie incitó a Nela a saber más, a hacerse valer por sí misma, a considerar que valía para algo y que con esfuerzo muchas cosas se conseguían. Nadie le dio la positividad que se obtiene de creer que existen todavía oportunidades y que nada es inamovible.

Earle (1978) considera que Galdós trata la muerte de tres formas diferentes: como selección natural, como proceso degenerativo o como desenlace espiritual. La de Nela sería una mezcla de las tres, ya que por ser una persona menos desarrollada que el resto cabría en el tipo de selección natural. Pero, por su degeneración física tras saber que Pablo ha recuperado la vista, podría ser un proceso degenerativo y, por el mismo hecho de que es el dolor que le invade por la situación en la que se encuentra (el chico del que está enamorada ahora puede verla, y es eso lo que ella teme), sería claramente un desenlace espiritual. La muerte de Nela, pues, es la muerte de las muertes, ya que todas engloba (si seguimos la clasificación de Earle). Pero la muerte aparece ya desde el principio de la novela representada por la Trascava, un abismo cuyo final no se sabe. Todo aquel que ha entrado en ella no ha podido salir para contarlo. Muchos tienen

miedo a asomarse allí, pero Nela y Pablo se quedan ahí porque ella afirma oír palabras. Además, Nela parece nacer ya con la muerte en el destino, pues nació el día de difuntos y, más tarde, su madre se suicidó (precisamente en la Trascava).

Pablo comparte con Nela el hecho de ser figuras taradas. Ciego de nacimiento, se muestra ávido por conocer, incluso lo que no le permite el sentido que le falta, y lo consigue gracias a los libros, la información proporcionada por los que le rodean y también a su inteligencia. En el capítulo cinco se le compara con una estatua y sus ojos forman parte de esa caracterización: son ornamentales. Su padre, como si se sintiera culpable, ha buscado incansablemente a alguien que libre de la ceguera a Pablo, y es ahí donde entra en juego el doctor Centeno. Es por ello que Galdós en las descripciones da preeminencia a los ojos. Indica Chamberlin (2006) que los primeras pruebas para operar las cataratas se hicieron en torno a 1860, y esto lo refleja Galdós con el personaje de Pablo Peñaguilas, cuya intervención resulta ser todo un éxito. Lo toma Galdós como una excusa que, a la vez, le sirve para investigar sobre cuáles son los otros medios de conocimiento humano y cómo influyen a la hora de juzgar e incluso de querer a las personas. Así, una investigación científica le sirve a don Benito para indagar sobre el alma humana.

La relación entre los dos personajes con más peso de la novela resulta entrañable. Su amistad –cuyo inicio se debe a que Nela ejerce de lazarillo– parece no tener límites: son fieles el uno al otro, tienen confianza, conversan gustosamente, se acompañan, ayudan y apoyan... A veces el límite de la amistad se traspasa claramente y se vislumbra amor, aunque un amor quizás un tanto alejado de la actualidad, demasiado idealizado, propio de la época. Hay algunos momentos en que «No pueden entenderse: Pablo le está viendo el alma y ella quiere la hermosura del cuerpo. El error podía tenerlos unidos toda la vida; podían seguir amándose, gozando del engaño...; pero la luz trae el conflicto» (Alas, 2001: 63). Y así es: cuando Pablo recupera la vista, Nela siente miedo a que él la vea, así que se aleja, pretende huir. También se une a la aparición de Florentina, la prima de Pablo (bellísima y rozando la perfección según la describen), con la que se promete. El amor entre Pablo y Nela parece ser el amor de la sombra, el que aparta las apariencias y se basa únicamente en los sentimientos y el interior.

En opinión de Geraldine M. Scanlon (1989), *Marianela* es reflejo y crítica de las condiciones de trabajo y de vida de las clases bajas y, para representarlo, elige a Nela como víctima social. El tema de la niña abandonada y falta de cariño y educación, por lo tanto, tenía antecedentes literarios y era un problema que demandaba una solución urgente en la época. Indica Scanlon que la novela en general va dirigida a recordar a todos sus responsabilidades para con los menos afortunados:

La solución que propone Golfín no vale a la Nela porque ha llegado demasiado tarde para ella: su carácter y creencias ya están formadas y se ha enamorado de un hombre con el cual no podrá nunca casarse. El hecho mismo de que la solución ha llegado demasiado tarde es, en efecto, la esencia del mensaje social de la novela: cuando la sociedad falta a su responsabilidad el resultado es una pérdida trágica de potencial humano. Para la Nela la única solución, como al final se da cuenta Teodoro, es la muerte (Scanlon, 1989: 85).

Wellington (1984) hace referencia a cómo se introduce el concepto de esclavitud con la descripción de la familia Centeno: «La verdad es que además de servirle de guía a Pablo ciego, Nela les sirve, sin saberlo, a personas religiosas que piensan ganarse recompensas eternas o temporales practicando en ella la caridad, es decir, sus propias versiones de la caridad» (Wellington, 1984: 72). La educación y su problema, sobre todo en áreas rurales y clases bajas. Los Centeno prefieren que su hijo Celipín —que aspira a tener un buen trabajo y una vida mejor— sea un ignorante y trabaje en la mina. Galdós retrata con ellos la codicia del aldeano. Eso es lo que sufren los Centeno. Y, si eso hacían con sus hijos, todavía era peor con Nela. Señana, la matriarca de la familia, no veía que era humana. Para ella, acogerla en casa era una forma para sentirse mejor consigo misma y creer que podría llegar al cielo. Además, aunque le dieran sustento, la trataban mal. En cambio, con el gato tenían mejores gestos. Algo similar ocurre con Sofía, la mujer de Carlos Golfín, que se preocupa más por su perra que por Marianela, incluso en una situación al borde de la muerte. Demuestra desprecio, inhumanidad y una total falta de empatía al hablar de ella.

5.2. Nela de Rayco Pulido

La portada de esta novela gráfica correspondería al tipo «personaje» según la clasificación realizada en *Cruce de caminos*. Tenemos parte de Nela, su nariz y su boca, formando un triángulo. Rayco Pulido se basa, pues, en dos conceptos para diseñarla: la simetría y la proporcionalidad. Con tan solo tres colores, se logra una portada sencilla pero llamativa. Incluye, además, un texto explicativo largo: «Una adaptación gráfica de

la novela *Marianela* (Benito Pérez Galdós. 1878). Escrita y dibujada por Rayco Pulido Rodríguez».

Aparece en la primera página la frase tantas veces repetida, que sería emblema de Teodoro Golfín, así como del modelo que Galdós parece preferir de una sociedad no estática en la que cada uno es libre de ascender socialmente gracias a su continuo esfuerzo, «Adelante, siempre ADELANTE». Para remarcarlo, el segundo «adelante» aparece en mayúsculas, de forma que la vista va directamente a él. Esta frase, así como la viñeta en la que se inserta, se encuentra antes que el título del capítulo, que está en la parte baja de la página. De esta forma, sirve como una especie de introductor a la historia en general.

Algunas viñetas de *Nela* están dedicadas no a la acción real, a lo que sucede en la historia, sino a las imaginaciones y ensoñaciones de los personajes. Esto sucede, por ejemplo, en la viñeta dos, cuando aparece dibujado cómo creía Teodoro que era el pueblo y lo que pensaba encontrar al llegar a las minas de Socartes: edificios industriales, otros ruidos... Utiliza también las onomatopeyas.

En cuanto a los personajes, la caracterización del doctor Golfín resulta muy adecuada, pues queda retratado como un hombre elegante, bien vestido: traje, chaleco, camisa, sombrero y pajarita. Muy decimonónico. Nariz pronunciada, alargada, cejas casi sin separación y muy peludas, patillas y entradas. Su figura hace que se asemeje a Goya.

De Pablo Peñáguilas destaca el hecho de que no aparecen dibujados sus ojos, significando así su ceguera. Desde el primer plano se comprueba que es un joven apuesto, con las facciones marcadas y angulosas, unas cejas lineales, un joven masculino y muy bien peinado.

Por su parte, Nela, aparece retratada casi como un salvaje: pelo muy largo que cubre sus ojos. Se le ven las orejas, puntiagudas y salientes, la nariz, picuda, y la boca indiferente. Con el pelo que le cubre la frente y las mejillas, su cara forma un triángulo (el mismo que queda reflejado en la portada). Sin su cabeza los pies parecen grandes y un poco desfigurados. Cuando Golfín pregunta qué pasaría si Pablo recuperase la vista, vemos por primera vez el ojo de Nela. Esta vez, el flequillo queda a un lado y se entrevé una bonita sonrisa. Sus piernas son flacas y magulladas. En lo que se refiere a su

personalidad, en el capítulo siete, por ejemplo, Nela se ha subido a un árbol. Con ello, queda definida como persona juguetona, casi infantil, inquieta. De nuevo, se nota que Nela es mucho más pequeña, como una niña, porque Florentina se tiene que agachar para hablar con ella a su altura.



Todas las ilustraciones aparecen en blanco y negro. Rayco Pulido refleja muy bien los contrastes entre zonas claras y oscuras, remarcando la oposición luz/oscuridad a la que parecía referirse Galdós en su novela. Hay muchos juegos de luces y sombras, distinguiendo zonas de oscuridad/penumbra/zonas iluminadas. Por ejemplo, en el capítulo uno, momento en que aparece una vista trasera en la que Pablo está en sombra, en negro, y Teodoro en blanco, con luz. Todo sobre un fondo oscuro. Sería esta una especie de viñeta-metáfora que en parte adelanta lo que va a ocurrir: Pablo, por su ceguera, vive en la oscuridad, y será el doctor el que traiga la luz a su día a día.

Ya en el segundo capítulo, al entrar en la mina, todo es negro, para señalar la oscuridad. Los contornos de las figuras de los personajes, por el contrario, están en blanco, con el objetivo de hacer ver sus movimientos. El contraste entre oscuridad y luminosidad también se da al salir de la mina y contemplar las estrellas de nuevo: a Teodoro nunca le habían parecido tan bellas como entonces. En el capítulo ocho, en una nueva metáfora luminosidad/oscuridad, Nela expresa cómo se siente ante la nueva noticia: «Vale más que no hubiese día y fuera de noche siempre». En otra ocasión, la oposición sirve para indicar el paso del tiempo: imagen del pueblo de día (predominancia del blanco) y en la siguiente el pueblo de noche (predomina el negro).

Solo aparece un color que no es ni blanco ni negro: el amarillo que corresponde al halo que sale de la Trascava. También aparece este tono en el momento en que, en el capítulo siete, Pablo dice que él concebía la belleza mejor acabada en la figura de Nela. Valora todas sus virtudes, y, cuando las enumera, los ojos de Pablo quedan dibujados y, además, pintados en amarillo; como si cuando habla sobre esas virtudes que él valora en Nela estuviera viendo, le fuera concedido ese sentido que le falta.



En cuanto a otros paisajes, las minas quedan muy bien retratadas, así como el pueblo (con características típicamente rurales). Quizás lo que no resulta cercano a la realidad es el bosque, bosque que el autor ha pintado como una auténtica jungla repleta de árboles.



A lo largo de toda la obra, se dan rasgos clave en pocas palabras (a excepción sobre todo del capítulo diecinueve, en el que hay parlamentos muy largos, quizás por tratar asuntos más complejos) y se expresa el silencio mediante viñetas sin bocadillos (por ejemplo la ausencia de conversación de la familia en el capítulo cuatro). Hay temas que, con pequeños detalles, son aludidos. Muestra de ello es que, cuando ya han llegado al pueblo, en la plaza, hay una cruz. Podría simbolizar la importancia de la religión en la época, sobre todo en contextos rurales. Así, Nela hace referencia en la siguiente escena a la «Santísima Virgen» como repartidora de dones y decisiva en el destino de los hombres. Seguidamente dice que Pablo cree que la medicina no podría curar lo que la Virgen eligió para él.



Pero Rayco Pulido utiliza otros muchos recursos como los siguientes: para señalar que van andando, se dibujan las huellas. En el capítulo dos, en una viñeta, aparece una especie de bocadillo nada usual: como si fuera humo, se enrosca y sigue una onda que empieza en la mitad superior izquierda y acaba en la derecha, con la frase «Blanca sois señora más que el rayo del sol» que queda sin terminar. Luego sabremos que se trata de Nela canturreando, y la oración continúa en la siguiente viñeta. Después, todavía en el mismo capítulo, en una viñeta cercana al estilo pop, el joven grita un nombre: «Nela», que aparece escrito en grande, como queriendo decir que es chillado, a gritos. En las siguientes viñetas, aparece de fondo lo que ha dicho en la anterior, haciendo ver que es el eco, que resuena en el paisaje.

Más adelante, una viñeta corta por la mitad el cuerpo de los personajes, y la mitad inferior está en la viñeta de debajo. En las de al lado, la historia continúa normalmente. En otra ocasión, dos viñetas contiguas cada una de las cuales contiene la mitad de una misma escena. En el capítulo tres, hay un bocadillo en blanco, quizás para expresar el silencio, un parón en la conversación. Es esta una muy buena y original idea. Otras veces, como en el capítulo cuatro, se seleccionan partes de la escena y solo aparece eso representado. Para indicar que el señor Centeno no sabe leer muy bien, se separan las letras mediante guiones y se repiten algunas de ellas. La excesiva importancia que la familia le da al dinero queda reflejada con la nube que aparece en los sueños de la mujer de la casa.

Con el objetivo de ilustrar el acercamiento entre Pablo y Nela, se realiza un primer plano de las manos que, durante la conversación, se van acercando hasta tocarse. Cuando Pablo señala que la imaginación de Nela es demasiada y le lleva a errar, ella parece molestarse y eso se refleja con una frase en la que las letras están en negrita. Más tarde, Pablo le hace una pregunta especialmente incómoda (cómo es su rostro y su físico) y, directamente, la viñeta toma fondo totalmente negro y los ojos de ella aparecen abiertos y como temblorosos, y lo mismo sucede con su boca.

Es muy artística la viñeta del capítulo siete, específicamente la que corresponde a un primer plano del ojo de Nela en el que se ven reflejados unos pájaros volando. Seguidamente, con el fin de reflejar que Nela imagina ser un pájaro, el autor le pone un pico. En el instante en que, en el mismo capítulo, Pablo le pregunta si es hermosa, Nela guarda silencio. El autor hace ver su vergüenza dibujando cómo se va echando el pelo hacia la cara hasta cubrirla. La respuesta, inestable, se hace ver con las letras inclinadas y temblorosas.

La primera viñeta del capítulo dieciséis contiene toda una serie de instrumentos que son, en realidad, el instrumental, muy ordenado, que necesita Teodoro para llevar a cabo la operación. Parecen toscos, antiguos, como si fueran para marquetería y no para operar a humanos. De esta forma se indica que se ha realizado la intervención a Pablo. Después, se ve cómo Nela, va a casa de Pablo para comprobar si hay noticias. Sabemos que lo hace durante tres días porque en cada viñeta se encuentra con una persona diferente. Cuando Nela se entera de que Pablo probablemente pueda ver, se expresa bien su sorpresa, que casi le paraliza, mostrando cómo escupe lo que estaba comiendo y

se le cae el líquido del vaso. También se refleja que la operación de Pablo es la comidilla del pueblo. Se hace en cuatro viñetas, cada una de ellas ubicada en un lugar y con unos personajes diferentes: mujeres que van a lavar, pastores, panaderos y mineros. Todos hablan de lo mismo y, en cada viñeta, hay una parte de la historia (que se convierte ya en leyenda), cuya versión es completada al final.

Ya en el capítulo diecisiete se expresa que Nela está pensando con una especie de nube que sale dentro de su cabeza y en la que hay unas ruedas que forman parte de un mecanismo. Celipe, atorado, aturdido, nervioso, no sabe muy bien qué hacer ni qué decir. Es por ello que aparecen cinco bocadillos en blanco, está sudando, y tiene cuatro brazos, para indicar su rápido movimiento. Otro de los recursos más originales aparece en el capítulo veinte, cuando se adopta la perspectiva de Pablo recién operado: visión totalmente desfigurada, que se va haciendo más parecido a la realidad poco a poco, juntándose las líneas. Se suceden una serie de caras tal y como son vistas por él y que son una suerte de dibujos casi caricaturescos que se asemejan a los grabados de Goya.

Por otra parte, en el capítulo veintiuno, para mantener la intriga, se incluyen tres viñetas de solo un segundo: la manivela de la puerta bajando, la reacción de Nela (escondiéndose bajo la manta) al saber que es Pablo, y él asomando su cabeza. Para mostrar que Pablo solo puede ver lo que tiene justo delante, se incluyen dos escenas con su punto de vista: como si mirara a través de un catalejo que le puede mostrar un solo punto de la escena. En el instante en que Pablo toca a Nela (retratada prácticamente como un cadáver, puesto que está a punto de morir), de la boca de ella lo último que sale es un corazón. Los sentimientos de Nela -no solo en esta ocasión, sino en la gran mayoría- los refleja a menudo Rayco Pulido en el rostro. Por ejemplo, en el capítulo ocho, cuando van a la Trascava y se percibe la pesadumbre de Nela: cejas arqueadas, boca de medio lado, vista hacia abajo...

Cuando la historia parece haber terminado, *Nela* tiene un epílogo en el que unos turistas ingleses se acercan hasta la tumba de la joven protagonista. Aparece un ordenador con una noticia del *Times* en la que se habla de la historia de Marianela. Se dice que fue una adolescente célebre por su hermosura, así como por sus otras muchas virtudes, y que perteneció a una noble familia. También se dibuja a Galdós, quien, con un globo terráqueo, lo gira y señala con su dedo un punto: Madrid. Allí se ve a Celipín, pidiendo cual mendigo. Aunque se hace referencia a que «será grande». Este epílogo es

una de las destacadas diferencias entre la obra original y su adaptación al formato de novela gráfica.

5.3. Proceso de adaptación

Fue *Marianela* la primera novela de Galdós que Rayco Pulido leyó. En ese momento no le impactó mucho, pero quince años después inició de nuevo su lectura y fue entonces cuando le sugirió una serie de ideas visuales interesantes. Con la firme convicción de que el cómic puede alentar a la lectura, pensó en adaptar este clásico de la literatura. Intentó hacerlo atractivo y evitar los elementos que, en su opinión, podían alejar al supuesto lector y no atraparle en la historia.

Su idea inicial era permanecer lo más fiel posible a la novela, intentando respetar los diálogos y personajes originales. Incluso el número de páginas es similar (aunque en *Nela* no están numeradas). Se perciben, aún así, varios cambios significativos como son el intercambio del orden entre los capítulos nueve y diez y la introducción ya señalada de un epílogo, inventando un reportaje sobre Nela en el *Times*. Esto último responde a un deseo de otorgar a la protagonista una pequeña victoria, aunque fuera póstuma y falsa, con el fin de que la recuerden así.

En cuanto al proceso de adaptación en sí mismo, Rayco Pulido, en su blog (<http://nuncatrabajessolo.blogspot.com.es/>) y en las notas al final de *Nela*, enumera los pasos que siguió para elaborar su obra. Lo primero fue diseñar los personajes, buscar el tono, realizar pruebas de estilo (nivel de iconicidad, materiales...) y seleccionar la documentación (para dar verosimilitud). En segundo lugar, escribió el guion. Para Rayco Pulido esta es la fase más delicada, dado que, al partir de un texto ajeno, era necesario un proceso de cambio de lenguaje, proceso en el cual relejó repetidamente la novela de Galdós, tomando notas y quedándose con lo básico. A partir de eso, elabora su discurso con recursos diferentes. Una vez que tenía los diálogos y la línea narrativa definidos, el canario se centró en trabajar los bocetos, y es ahí cuando entró ya toda la parte de ilustración.



Bocetos de la portada y de diferentes páginas¹

Analiza *Marianela* desde dentro, desde sus entrañas, y eso se nota en la novela gráfica. Prescinde de la voz narrativa utilizada por Galdós, así como de sus grandes párrafos descriptivos (no son necesarios porque las ilustraciones muestran, en una sola viñeta, todo lo que en la novela estaba definido con un gran número de palabras), y eso produce que sea menor la pesadez que muchos lectores sienten al leer un texto decimonónico. Los valores básicos de la novela de Galdós permanecen en ella, así como la vida rural (especialmente en zonas mineras) del siglo XIX, quizás de una forma más amena, sin afán didáctico. Todo el relato está tratado con delicadeza y con un respeto máximo a la obra original, gracias a lo cual es esta una adaptación especialmente acertada.

¹ Imagen encontrada en el post «El proceso» (23/3/2013) del blog *Nunca trabajes solo* de Rayco Pulido. Accesible en <<http://nuncatrabajessolo.blogspot.com.es/2013/03/el-proceso.html>>.

6. CONCLUSIONES

Javier Coma cree que los cómics son un arte del siglo XX. En esta misma línea, podría decirse que la novela gráfica es un arte del siglo XXI. Es cierto que el camino de la novela gráfica acaba de empezar, y es por ello que solo se pueden observar sus primeras huellas. Habrá que seguir detenidamente su rastro, quitando las hierbas que impidan observar su verdadera importancia y entidad para, así, reconocerla y analizarla. Debido a la escasa distancia existente entre el nacimiento del objeto de estudio y el momento en que se trabaja sobre él, la polémica acerca de su verdadera entidad e importancia es lógica, algo que además aumenta las dificultades teóricas.

Una de las principales temáticas de la novela gráfica es la referente a grandes clásicos de la literatura. Muestra de ello es *Nela*, ejemplo de adaptación certera. No simplifica el texto original, sino que parte de él para transformarlo a un lenguaje nuevo dotándolo de riqueza en otros sentidos. Rayco Pulido consigue que no se pierda la intensidad del relato y los personajes quedan bien retratados, sobre todo en sus principales rasgos. La ausencia de narrador, por otra parte, facilita que la última interpretación la dé el lector, mientras que en *Marianela* parece ser un tanto guiada y condicionada por las palabras del narrador. Rayco Pulido no se sirve de textos de apoyo proporcionando información, sino que todo el significado lo logra con sus ilustraciones (muchas de ellas simbólicas) y las diferentes intervenciones de los personajes. Viñetas originales, con recursos que superan los del cómic tradicional y sirven para reflejar diferentes aspectos del texto original. En la adaptación se elimina parte del tono melodramático y de la retórica galdosiana, y es por ello que *Nela* consigue resultar más actual.

De esta forma se demuestra la afirmación muchas veces repetida según la cual un clásico literario es un texto que soporta bien el paso del tiempo, y tal logro es debido a que contiene elementos universales que —de alguna manera— están presentes en todas las épocas por tratar sentimientos, preguntas o intereses que parecen parte de la esencia del ser humano.

Tras completar el Trabajo Fin de Grado, creo que mis objetivos han sido cumplidos en tanto en cuanto no consistían en obtener conclusiones finales, cerradas, sino adentrarme en un objeto de estudio relativamente novedoso para comprobar cuáles

son las principales líneas de investigación en torno a él (basándome en la bibliografía encontrada), así como saber un poco más sobre una nueva etiqueta dentro del cómic (la de «novela gráfica»). Terminado el primer paso, más que nada informativo, me resultaba especialmente interesante la proliferación de novelas gráficas que suponían un acercamiento a la literatura, a los clásicos, ya fuera a obras o a autores. Como muestra, me decidí a analizar una de las adaptaciones más recientes: *Nela*, de Rayco Pulido. Todo ello ha merecido la pena.

Pero este trabajo no es algo definitivamente cerrado, sino que supone un acercamiento, un tanteo de lo que supone el cómic sobre todo en lo que tiene que ver con su relación con la literatura. Es este un nuevo arte cada vez más denso, abierto, complejo, con un mayor número líneas temáticas..., y es por ello que, según creo, debería recibir más atención por parte de los estudiosos. Se habría de iniciar un trabajo riguroso que pretendiera superar las dificultades encontradas, elaborando nuevas metodologías críticas que permitieran afrontar el estudio del cómic en su conjunto. La puerta está abierta y parece que, si la situación continúa del mismo modo, este objeto artístico obtendrá un hueco mayor que aumentará su relevancia y, por ello, el interés suscitado para ser digno de análisis.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alas, Leopoldo [«Clarín»] (2001). *Ensayos sobre Galdós*, Madrid, Fundamentos.
- Álvarez Pérez, Guzmán (1989). «Nuevo asedio a *Marianela*», *Congresos internacionales de estudios galdosianos*, pp. 9-18.
- Arizmendi, Milagros (1975). *El cómic*, Barcelona, Planeta.
- Azpeitia, Javier (2008). «Versiones de los textos clásicos. Un paseo actual por el canon literario», *Educación y Biblioteca*, XX, 165, pp. 20-23.
- Barrero, Manuel (2012). «De la viñeta a la novela gráfica. Un modelo para la comprensión de la historieta», *Narrativa Gráfica. Los entresijos de la Historieta*, pp. 29-60. Accesible en <http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/de_la_vineta_a_la_novela_grafica_un_modelo_para_la_compension_de_la_historieta.html> [web en línea] [última consulta: 26/3/2014].
- Bly, Peter A. (1992). «El encanto de las artes visuales: relaciones interdisciplinarias en la novela galdosiana», *V Congreso Galdosiano*, vol. 2, pp. 279-292. Accesible en <<http://mdc.ulpgc.es/cdm/singleitem/collection/galdosianos/id/895/rec/29>> [web en línea] [última consulta: 19/4/2014].
- Canyissà, Jordi (2013). «La literatura en los cómics de Jacques Tardi: la novela como partitura y modelo artístico», *Tebeosfera*. Accesible en <http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_literatura_en_los_comics_de_jacques_tardi_la_novela_como_partitura_y_modelo_artistico.html> [web en línea] [última consulta: 26/3/2014].
- Casariego, Martín, Álvaro Pons y Fernando Savater (2014). «Cómico y literatura. La novela gráfica», dentro del ciclo de la fundación MAPFRE *Del tebeo a la novela gráfica. El cómic y sus relaciones con la literatura y el cine*. Accesible en <<http://www.youtube.com/watch?v=ilvaPm7AeD4>> [web en línea] [última consulta: 29/5/2014].

- Chamberlin, Vernon (2006). «The *ciego* in the Novels of Galdós: Costumbrism, Realism, Symbolism», *Decimonónica*, vol. 3, n.º 2, pp. 2-26. Accesible en <http://www.decimononica.org/wpcontent/uploads/2013/01/Chamberlin_V3.2.pdf> [web en línea] [última consulta: 19/5/2014].
- Coma, Javier (1978). *Los cómics: un arte del siglo XX*, Barcelona, Guadarrama.
- Del Prado Escobar, María (1980). «Galdós y la educación de la mujer», *II Congreso Galdosiano*, vol. 2, pp. 165-182. Accesible en <<http://mdc.ulpgc.es/cdm/singleitem/collection/galdosianos/id/510/rec/1>> [web en línea] [última consulta: 19/4/2014].
- Earle, Peter G. (1978). «Pérez Galdós: meditación de la muerte», *Congresos internacionales de estudios galdosianos*, pp. 49-59. Accesible en <<http://mdc.ulpgc.es/cdm/singleitem/collection/galdosianos/id/538/rec/1>> [web en línea] [última consulta: 1/5/2014].
- Fernández Soto, Laura (2011). «Desarrollo de valores a través de la lectura de la grandes obras de la literatura universal», *Revista Cálamo FASPE*, n.º 58, pp. 91-97.
- Fuentes Herbón, Isabel Argentina (1997). «Mujeres... y fatales. Galdós y el programa de renovación de los arquetipos literarios femeninos en el fin de siglo», *Congresos internacionales de estudios galdosianos* pp. 327-343. Accesible en <<http://mdc.ulpgc.es/cdm/singleitem/collection/galdosianos/id/886/rec/2>> [web en línea] [última consulta: 1/5/14].
- García, Santiago (2010). *La novela gráfica*, pról. de A. Ramírez, Bilbao, Astiberri.
- Gómez, Dani, y Josep Rom (2013). «La novela gráfica: un cambio de horizonte en la industria del cómic», *Tebeosfera*. Accesible en <http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/la_novela_grafica_un_cambio_de_horizonte_en_la_industria_del_comic.html> [web en línea] [última consulta: 19/4/2014].

- Gómez Salamanca, Daniel (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Dirigida por Josep Rom Rodríguez. Barcelona, Universitat Ramon Llull.
- González, Luis Daniel, y Fernando Zaparaín (2010). *Cruce de caminos. Álbumes ilustrados: construcción y lecturas*, Valladolid, Universidad de Valladolid / Universidad de Castilla la Mancha.
- González Povedano, Francisco (2014). «La fe cristiana en Galdós y en sus novelas», *III Congreso Galdosiano*, vol. 1, pp. 179-188. Accesible en <<http://mdc.ulpgc.es/cdm/search/collection/galdosianos/searchterm/la%20fe%20cristiana%20en%20gald%C3%B3s/order/nosort>> [web en línea] [última consulta: 23/4/2014].
- Kirsner, Robert (1989). «Sobre el bien y el mal en la novela de Galdós», *III Congreso galdosiano*, vol. 2, pp. 77-82. Accesible en <<http://mdc.ulpgc.es/cdm/ref/collection/galdosianos/id/578>> [web en línea] [última consulta: 1/5/2014].
- López, Alfonso (1985). «Un guionista, ¿eso qué es?», *Neuroptica: estudios sobre el cómic*, vol. 3, pp. 86-99.
- McCloud, Scott (2007). *Entender el cómic. El arte invisible*, Bilbao, Astiberri.
- Montero-Paulson, Daría J. (1989). «La mujer “quijote” y la rebelde en la obra de Benito Pérez Galdós», *Congresos internacionales de estudios galdosianos*. Accesible en <<http://mdc.ulpgc.es/cdm/singleitem/collection/galdosianos/id/600/rec/1>> [web en línea] [última consulta: 18/5/2014].
- Muro Munilla, Miguel Ángel (2004). *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*, Logroño, Universidad de La Rioja.
- Ortiz-Armengol, Pedro (1996). *Vida de Galdós*, Barcelona, Crítica.
- Pérez Galdós, Benito (1983), *Marianela*, ed. de Joaquín Casaldueiro, Madrid, Cátedra.

- Pulido, Rayco (2010). *Nunca trabajes solo* [blog Internet]. Accesible en <<http://nuncatrabajessolo.blogspot.com.es/>> [web en línea] [última consulta: 1/6/2010].
- _____(2013). *Nela*, Bilbao, Astiberri.
- Rafael Berone, Lucas (2008). «La literatura en pedazos», *Tebeosfera*. Accesible en <http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/la_literatura_en_pedazos.html> [web en línea] [última consulta: 18/4/2014].
- Remesar, Antonio (1985). «La sociología del nuevo cómic», *Neuroptica: estudios sobre el cómic*, vol. 3, pp. 8-25.
- Sánchez-Gey Venegas, Juana (1997). «Galdós y la mujer del 98», *VI Congreso Galdosiano*, pp. 1026-1032. Accesible en <<http://mdc.ulpgc.es/cdm/singleitem/collection/galdosianos/id/825/rec/1>> [web en línea] [última consulta: 19/4/2014].
- Scanlon, Geraldine M. (1989). «Problema social y krausismo en *Marianela*», *Congresos internacionales galdosianos*, pp. 81-95. Accesible en <<http://mdc.ulpgc.es/cdm/singleitem/collection/galdosianos/id/556/rec/3>> [web en línea] [última consulta: 1/5/2014].
- Tubau, Iván (1985). «Narratividad de texto e imagen en la literatura dibujada. “La mano”: materiales para una historia de los años 50», *Neuroptica: estudios sobre el cómic*, vol. 3, pp. 122-133.
- Turnes, Pablo (2009). «La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real», *Revista académica de la federación latinoamericana de facultades de comunicación social*, n.º 78, pp. 1-8.
- Vañó, Valentín (2012). «Galdós desde una distancia reflexiva». Accesible en <<http://valentinvano.wordpress.com/2013/05/28/galdos-desde-una-distancia-reflexiva/>> [web en línea] [última consulta: 13/5/2014].
- Wellington, Marie A. (1984). *Marianela: esencia y espejo*, New York, Senda Nueva Ediciones.